

UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA
FACULTAD DE INGENIERIA
ESCUELA DE INGENIERÍA ELECTRÓNICA

DISEÑO CURRICULAR
COMPUTACION V
(Internet Html)

CÓDIGO DE LA ESCUELA: 25 - 17216		PENSUM: Abril 1997
ASIGNATURA: Computación V		CÓDIGO DE ASIGNATURA: 25-0155
SEMESTRE: 5	UNIDADES DE CREDITO: 2	TOTAL HORAS/SEMESTRE: 32

PRELACIÓN	ELABORACIÓN	REVISADO POR
-	Prof. Ingmar Ramírez	Prof. Fernando Tugues
-	Fecha: Marzo 2005	Fecha: Marzo 2005

OBJETIVO GENERAL

Al término del curso los participantes serán capaces de desarrollar páginas web y Programas para que éstas interactúen con el usuario.

UNIDAD I: HTML E INTERNET

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de identificar los requerimientos técnicos necesarios para desarrollar páginas Web y manipular el HTML para elaborar páginas WEB Estáticas.

1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Reconocer y utilizar servicios de Internet.

1.2.2. Utilizar Servidores Web para publicar Archivos en Internet.

1.2.3. Desarrollar Páginas Web con diferentes colores, tipos de letra e Imágenes.

2. Contenidos: Servicios de Internet. Servidores de Internet. HTML

3. Estrategias Metodológicas:

3.1. Elegida por el docente

UNIDAD II: LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN PARA INTERNET

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de elegir el lenguaje adecuado para un desarrollo WEB en particular.

1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Comparar los lenguajes de programación WEB.

1.2.2. Determinar el lenguaje que mejor se adapte a una tarea específica dentro de la programación WEB.

2. Contenidos: Java. ASP. Tecnología .NET Tecnología. WAP Perl. VBScript y JavaScript Otros.

3. Estrategias Metodológicas:

3.1. Elegida por el docente.

UNIDAD III: NOMENCLATURA Y COMENTARIOS

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de: establecer un criterio de documentación de código.

1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Juzgar la importancia de la utilización de nomenclaturas y comentarios en el diseño de programas

1.2.2. Juzgar la importancia de la unificación de criterios de documentación a lo largo del desarrollo de programas.

1.2.3. Explicar los tipos de nomenclaturas de código existentes

1.2.4. Desarrollar programas aplicando nomenclaturas acordes al lenguaje de programación utilizado

1.2.5. Desarrollar programas utilizando apropiadamente comentarios en el código.

2. Contenidos: Nomenclaturas. Comentarios

3. Estrategias Metodológicas:

3.1. Elegida por el docente.

UNIDAD IV: TIPOS ABSTRACTOS DE DATOS

1. Objetivos de la Unidad:

1.1. Objetivo Terminal:

Dados los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de elaborar tipos abstractos de datos como base para desarrollar programas orientados a objetos.

1.2. Objetivos Específicos:

1.2.1. Diseñar un tipo abstracto de datos.

1.2.2. Representar gráficamente un tipo abstracto de datos.

1.2.3. Establecer las relaciones existentes entre los componentes de un tipo abstracto de datos.

1.2.4. Trasladar un tipo abstracto de datos en un diagrama de clases.

2. Contenidos: Abstracción pre-condiciones y post-condiciones especificaciones de tipos

3. Estrategias Metodológicas:

- 3.1. Elegida por el docente

UNIDAD V: MANEJO DE EVENTOS

1. Objetivos de la Unidad:

- 1.1. Objetivo Terminal:

Vistos los contenidos de la unidad, los participantes serán capaces de: Manipular eventos y utilizar librerías para construir aplicaciones WEB.

- 1.2. Objetivos Específicos:

- 1.2.1. Describir un conjunto de librerías o componentes para programación GUI.

- 1.2.2. Crear interacciones entre componentes de un sistema WEB mediante un sistema de eventos.

2. Contenidos: GUI. Eventos. Programación usando algún GUI

3. Estrategias Metodológicas:

- 3.1. Elegida por el docente.

BIBLIOGRAFÍA:

HTML, A Beginner's Guide. Willard, Wendy. Editorial McGraw Hill. 2009.